DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO (2017-2018)

Grado en Ingeniería Informática Universidad de Granada

Práctica 2. Diseño de aplicación. Bocetos

Patricia Maldonado Mancilla — Jesús Pérez Terrón Francisco Toranzo Santiago

Índice

1.	Mall	a Receptora de información	3			
2.	Mat	tareas de usuario 4				
3.	Мар	Mapa del sitio y etiquetado				
4.	Boc	etos Lo-Fi	6			
	4.1.	Home	6			
	4.2.	Evento seleccionado a través del menú	7			
	4.3.	Eventos seleccionados a través del calendario	8			
	4.4.	Evento en concreto	9			
	4.5.	Reservar plaza	10			
	4.6.	Login	11			
	4.7.	Registro	12			
	4.8.	Comentarios	13			
	4.9.	Quiénes somos	14			
5. Conclusiones						
	5.1.	Resumen: describe brevemente el punto fuerte de la propuesta presentada.	15			
	5.2.	Puntos fuertes: presenta y explica la malla receptora de información	15			
	5.3.	Fucionalidades clave: presenta y explica la matriz de tareas de usuario	15			
	5.4.	arquitectura de la información: presenta la estructura de la información y				
		los bocetos low-fi (como anexos en imagen o PDF). Explique el esquema				
		utilizado para codificar los bocetos	16			
	5.5.	Valoración sobre la práctica: Valoración personal sobre este ejercicio	17			

1. Malla Receptora de información

Interesante / relevante

- Eventos separados por temáticas.
- Página clara con la lista de eventos próximos en el home.
- Traducción de la página en varios idiomas.



Críticas constructivas

- Mejorar la presentación de la página, que no esté muy sobrecargada.
- A los usuarios les frustra el tener que buscar muy profundamente la información: mostrar más rápidamente la información.



Mostrar información sobre las características del espacio: posible acceso de sillas de ruedas, aparcamientos cercanos, lugar oscuro o muy pequeño, es al aire libre o no techado...

?

Preguntas a partir de la experiencia

- Se debería incorporar una búsqueda avanzada con opciones.
- Incorporar pasarela de pago directamente en la web.

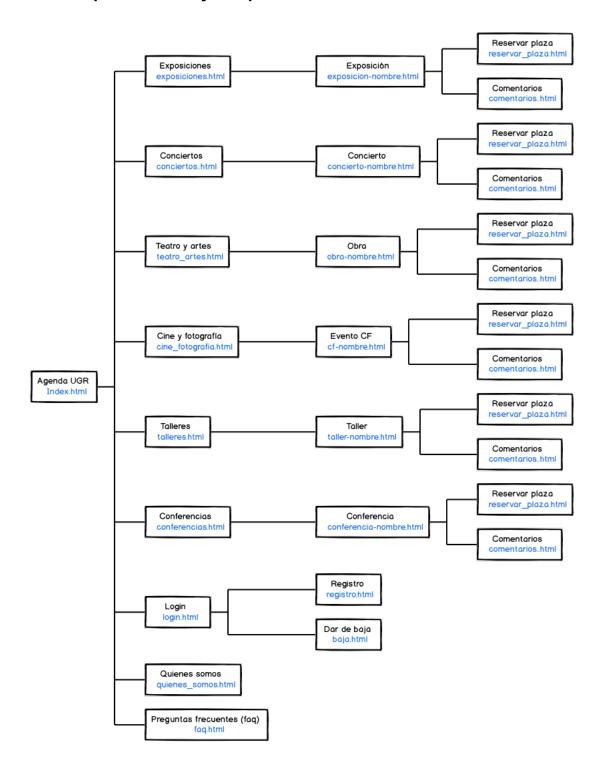
Nuevas ideas

- Mostrar información relevante según el usuario por los eventos que le han interesado pasados (Sección Quizás te interese...).
- Regalar entradas entre la gente inscrita a la newsletter.
- Mostrar popup de cuentas personas están viendo ahora mismo ese evento en la web

2. Matriz de tareas de usuario

Grupo de Usuarios	Estudiantes de la UGR (larga estancia)	Estudiantes UGR (media estancia, erasmus)	Visitantes UGR (corta estancia, profesores de visita)	PDI/PAS (personal de la universidad)	puntuación
Consultar ubicación del evento	Н	Н	Н	Н	12
Búsqueda de eventos	Н	Н	М	Н	11
Compartir evento	М	Н	Н	Н	11
Reservar plaza a evento	М	Н	М	Н	10
Login/Registr o	Н	М	L	Н	9
Cambiar idioma	L	Н	М	L	7
Escribir comentarios	L	L	М	М	6
Contactar con el sitio	L	L	М	М	6
Consultar faq	L	M	М	L	6
Versión para imprimir evento	L	L	L	М	5
Darse de baja	L	L	М	L	5

3. Mapa del sitio y etiquetado



4. Bocetos Lo-Fi

4.1. Home



4.2. Evento seleccionado a través del menú



4.3. Eventos seleccionados a través del calendario



4.4. Evento en concreto



4.5. Reservar plaza



4.6. Login



4.7. Registro



4.8. Comentarios



4.9. Quiénes somos



5. Conclusiones

5.1. Resumen: describe brevemente el punto fuerte de la propuesta presentada.

Nuestra página web "AgendaUgr" se basa en mostrar los distintos eventos que ocurrirán en la UGR de una manera sencilla, cronológica y siempre animando al usuario de forma activa a que asista a ellos. Simplemente entrando al Home, vemos ordenados eventos de todo tipo para los próximos días. No por esto se resta funcionalidad, ya que el usuario puede realizar filtrados y busquedas por tipo de evento. Además, se plantean distintas propuestas de mejora futura, como mostrarle a un usuario concreto en una zona del Home los eventos más afines por su historial y un programa de puntos y descuentos, además de otras ideas.

5.2. Puntos fuertes: presenta y explica la malla receptora de información

Fucionalidades clave: presenta y explica la matriz de tareas de usuario.

La matriz de tareas presentada para esta página web contiene once funcionalidades, las cuales están ordenadas de mayor a menor uso. Algunas de estas funcionalidades están sombreadas para resaltar cuales son las más importantes. A continuación, entramos en detalle en cada una de estas funcionalidades, al igual que en la matriz se presentarán de forma ordenada de más usadas a menos.

- Consultar ubicación del evento. Esta funcionalidad es la más usada ya que consiste en poder visualizar el lugar donde se va a celebrar el evento que queremos realizar, o del cual queremos obtener información. A la hora de visualizar la información del evento aparecerá en la parte derecha un mapa de Google, donde nos indica el lugar donde se realizará dicho evento, a su vez, si pinchamos en el mapa se nos abrirá en otra pestaña el mapa de Google.
- Búsqueda de eventos. Para esta funcionalidad recurrimos a un buscador a través del cual podemos buscar eventos concretos mediante palabras clave. Esta función es una de las más críticas junto a otras dos.
- Compartir evento. Esta funcionalidad está conectada a las redes sociales mediante las cuales puedes compartir la información del evento que desees, para así darle más repercusión mediática. En la parte derecha de la página se encuentran unos iconos representativos de dichas redes donde compartir el evento.
- Reservar plaza a evento. Esta funcionalidad se realiza mediante un formulario dentro de la misma página web, en ella se requiere el número de plazas a reservar, nombre y apellidos de las personas que asistirán a dicho evento y el correo electrónico al que se enviara la confirmación de la reserva de dichas plazas.

- Login/Registro. La última de nuestras funcionalidades críticas que consiste en poder registrarse o en su defecto loguearse, si uno ya se encuentra registrado. El registro consiste en un simple formulario en el que rellenaremos nombre, apellidos, correo electrónico y contraseña que deseamos otorgar a dicha cuenta. Si nos referimos al login solo debemos introducir nuestro correo y contraseña para entrar a nuestra sesión.
- Cambiar idioma. La funcionalidad que se explica en este punto es bastante importante si queremos tener en consideración a personas extranjeras o que están de erasmus en nuestra comunidad. Consiste en un desplegable en la parte superior derecha de la página en la que elegiremos el idioma en el que queremos que la página se visualice.
- Escribir comentario. Esta funcionalidad va de la mano junto a loguearse, ya que solo personas que hayan iniciado sesión en la página, mediante un previo registro, pueden escribir comentarios en los eventos. Para ello rellenamos un formulario en el que pondremos nuestro nombre y dicho comentario que queremos escribir.
- Contactar con el sitio. En esta funcionalidad encontraremos la información de nuestra página web, en la que explicamos quienes somos los creadores de la misma. Y un correo electrónico en el cual podrán contactar con nosotros en caso de que requieran más información o tengan problemas con la página.
- Consultar F.A.Q. En este caso, la funcionalidad consiste en consultar una página en la cual se muestra la información del funcionamiento de la web, así como algunas resoluciones de cuestiones frecuentes.
- Versión para imprimir evento. Esta funcionalidad nos será útil si queremos tener la información de un evento de forma física. Para ello imprimimos dicha información.
- Modificar perfil. Consiste en poder cambiar los datos de nuestro perfil o cuenta.
 Aquí podrán cambiarse el nombre de usuario, correo, foto de perfil y contraseña.
- Darse de baja. Esta es una funcionalidad de las menos usadas, ya que no se espera una gran afluencia de bajas en la página. Esta aparece dentro de nuestra página de perfil en la que podremos solicitar que nuestra cuenta sea borrada.

5.4. arquitectura de la información: presenta la estructura de la información y los bocetos low-fi (como anexos en imagen o PDF). Explique el esquema utilizado para codificar los bocetos.

La información se divide de la siguiente forma. Tenemos un página principal (index.html) de la que cuelga la demás información según la categoría del evento. Si seleccionamos alguna categoría en concreto (Cine, Conciertos, Talleres...) ya se nos mostraría información de esa categoría (por ejemplo, talleres.html). En cada categoría, cada Evento tiene su página propia con su información (por ejemplo, taller-nombre.html). De cada evento

concreto dependen otras dos páginas: la de reserva de plaza (reservar_plaza.html) y la de comentarios (comentarios.html). Tenemos también otras páginas a las que se accede desde el header: login y quiénes somos, cada una con algunas funciones extra.

5.5. Valoración sobre la práctica: Valoración personal sobre este ejercicio.

Nos ha parecido una práctica que nos ha hecho pensar más en cómo vamos a afrontar el diseño final. Ha generado nuevas ideas sobre cómo vamos a repartir la información (al hacer la arquitectura de la información, por ejemplo). Nos ha parecido interesante cómo de la malla de información se deben extraer los puntos fuertes de nuestra web, que es lo que nos dice cómo vamos a vender nuestra página frente a las competidoras. Como punto "negativo", habría que decir que hemos tenido problemas con algunas web que hemos probado para hacer los bocetos low-fi, que se quedaban colgadas o no nos permitían de ninguna forma guardar el progreso (gratis) de lo que habíamos hecho.